

TFG

PALMERITAS.

**DISEÑO DE PROPS, ESCENARIOS Y POSTPRODUCCIÓN DE
UN CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN STOP MOTION**

**Presentado por Eva Lorente Real
Tutora: M. Ángeles López Izquierdo**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2018-2019**



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

Palmeritas es un cortometraje de animación realizado mediante la técnica de *stop motion* por un grupo de tres alumnos y compañeros con los mismos objetivos: Daniel Barrachina, Ana Delgado y Eva Lorente.

De alrededor de dos minutos de duración, trata con comedia la ambición y codicia de Carlos, un estudiante en busca de su snack a media mañana. Hechos basados en la realidad y que suceden en una facultad inspirada en la nuestra.

Trabajando como un estudio de animación, los fotogramas pasan por postproducción diversas etapas hasta la concepción final del cortometraje. Esto se realiza principalmente con los programas de *Adobe: Photoshop, Premiere* y *After Effects*. La manipulación de la imagen mediante *Photoshop*; el *timing*, maquetación y corte con *Premiere*; y los efectos especiales como croma, 3D y filtros con *After Effects*. El audio y su edición también forman parte de este proceso donde se realiza la búsqueda de un actor y la grabación de sonidos y música en estudio, que posteriormente también serán editados, en su mayoría con el programa *Ableton*.

El corto de *Palmeritas* surge con la necesidad de realizar un proyecto ambicioso que recogiera y pusiera en práctica todo lo aprendido durante los cuatro años de carrera.

La siguiente memoria recoge el proceso del cortometraje, diseño de props, escenarios y construcción, centrándose en su postproducción.

PALABRAS CLAVE

Animación, stop motion, cortometraje, escenarios, diseño, postproducción.

SUMMARY

Palmeritas is a *stop motion* short film animation by a group of three students with a singular objective: Daniel Barrachina, Ana Delgado y Eva Lorente.

Aproximatly two minutes in length, the short film follows Carlos, a greedy, yet funny student in his mid-morning quest to quench his viscious hunger. The film is based on a true story, and takes place in a univesity inspired by our own.

Working as an animation team, every frame in the short underwent extensive post-production editing before completion. We worked primarily in *Adobe* programs: *Photoshop*, *Premiere*, and *After Effects*. We used *Photoshop* for all photo manipulation purposes, *Premiere* for timing edits and cuts, and *After Effects* for special effects such as chroma, 3D, and filter effects. Audio editing was also an extensive part of this process, including casting a voice actor, as well as recording the dialogue in a studio, and editing all of the audio in the program *Ableton*.

The short film *Palmeritas* arose from the necessity to create an ambitious project that put into practice everything that we learned throughout four years of study.

The following memoire discusses the process of creating the short film, set design and construction, focusing primarily on the post-production of the project.

KEY WORDS

Animation, stop motion, short film, set, design, post-production.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, María Ángeles por su paciencia y su confianza en el proyecto.

A Daniel y Ana, mis compañeros de trabajo por acompañarme durante todo el proyecto y formar parte del mismo. Por mantenernos como un grupo y seguir en contacto pese a las dificultades originadas por mi estancia Erasmus en Alemania. Porque todos sabemos lo difícil que es trabajar en equipo pero nosotros hemos sabido entendernos y apoyarnos aun con distancia.

Dar las gracias también a los profesores que nos proporcionaron conocimientos y ayuda en el proceso: Susana García, Sara Álvarez, Alberto Sanz y María Zárraga.

A mis profesores de Alemania por entenderme aun no sabiendo hablar alemán y ayudarme con los programas necesarios para la edición y mis nuevos amigos de Alemania por ayudarme con esta experiencia mezclada con el Erasmus. A mi pareja Jonathan, por apoyarme en todo momento, en los más difíciles siempre darme ánimo y ayudarme con el inglés.

Y por último a mis amigos y familiares que han aguantado mis ausencias y frustraciones.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA	8
3. CONTEXTO	10
3.1 ANTECEDENTES	10
3.2 REFERENTES	10
4. PALMERITAS	13
4.1 PREPRODUCCIÓN	13
4.1.1 <i>Diseño de personajes: la máquina expendedora</i>	13
4.1.2 <i>Diseño de escenarios: los pasillos de BBAA y la UPV</i>	15
4.1.2.1 Construcción del escenario	16
4.1.2.2 Resultados	18
4.1.3 <i>Diseño de props</i>	20
4.2 POSTPRODUCCIÓN	21
4.2.1 <i>Retoque fotográfico</i>	22
4.2.1.1 Photoshop	23
4.2.2 <i>Edición de video</i>	26
4.2.2.1 Premiere	26
4.2.2.2 After Effects	26
4.2.3 <i>Música y sonido</i>	28
4.2.3.1 Grabación	28
4.2.3.2 Edición	28
5. DIFUSIÓN	30
6. CONCLUSIONES	30
7. REFERENCIAS	32
8. ÍNDICE DE FIGURAS	34
9. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

Basado en un hecho real, *Palmeritas* es un proyecto ambicioso que en un principio iba a ser realizado por dos personas, Daniel y yo, Eva. Debido a que ya habíamos trabajado anteriormente en varios ejercicios de animación juntos y nos entendíamos muy bien, además los dos compartíamos el mismo entusiasmo por la animación en *stop motion*¹. Pero valorando el trabajo que conlleva un proyecto de esta envergadura, la opción de ser un grupo más grande era la más adecuada a la hora de obtener mejores resultados, así pues, terminó siendo un proyecto de tres integrantes con los mismos gustos e intereses, Ana se uniría a nosotros más tarde.

Enfocando de esta forma correctamente los tres campos de una animación: preproducción, producción y postproducción.

Hemos trabajado como un estudio propio de animación, cada integrante responsable de un departamento, pero todos participando en el conjunto del cortometraje.

Desde la preproducción del proyecto; la elaboración de los guiones, el *storyboard*², el *concept art*³ y el diseño final de escenarios, personajes y *props*; seguido de la construcción física de todos estos para su posterior animación, la producción y grabación en *stop motion*; hasta la postproducción del cortometraje, la edición y el montaje de fotogramas, sonido, música y difusión del corto.

Con esto, la importancia de *Palmeritas* radica en el hecho de realizar con éxito un proyecto largo y terminarlo a tiempo en el plazo, experimentando así la forma de trabajo de un pequeño estudio, lo que podría significar un estudio de animación en el mundo laboral.

La idea del proyecto surgió un día en nuestra facultad durante el descanso entre clases, un hecho que nos sucede a muchos frente a la máquina expendedora cuando nuestra comida se queda enganchada o parada en esas anillas, y no sabemos que hacer para conseguirla. Con las palmeritas (el snack dulce con forma de corazón y a veces recubierto de chocolate) o con cualquier otro aperitivo. Pero queremos darle especial importancia a esas palmeritas, ya que los alumnos de la facultad de BBAA de la UPV sabemos que ese aperitivo siempre se queda enganchado con los sandwiches de abajo.

¹Técnica de animación que consiste en simular el movimiento de objetos inanimados, estáticos, por medio de una sucesión de imágenes fijas, fotogramas.

²Guión gráfico donde se recogen las ilustraciones en secuencia con el objetivo de servir de guía para comprender una historia.

³Ilustraciones cuyo objetivo es dar una representación visual de un diseño o concepto antes del producto final.

Y durante el tiempo de descanso, se pueden contemplar divertidas e ingeniosas situaciones frente a las máquinas expendedoras para conseguir estas palmeritas.

En este curso, realizaría una estancia Erasmus en Alemania en el segundo cuatrimestre, por este motivo y mi interés en la edición y el audio, la parte de postproducción era la más adecuada para mí, porque puedo seguir trabajando en el proyecto a distancia. Como un estudio, recibía los fotogramas e instrucciones por parte de la producción, para conseguir el mejor contenido audiovisual y realizar el cortometraje final. Además estudiaría los programas más importantes de edición de *Adobe* en profundidad con una perspectiva profesional. Hoy, la edición y manipulación digital forma ya parte de nuestras vidas, es algo normal y cotidiano, ya que todo el mundo puede editar sus fotos en *photoshop* directamente desde el móvil y subirlas o compartirlas al momento.

Así, en este TFG se lleva a cabo la dirección del departamento de edición y postproducción. Este proceso final engloba todas las tareas que se realizan sobre los vídeos e imágenes que pasan por el estudio después de la producción o animación. Un conjunto de tareas de edición hechas para mejorar el producto final.

Participando en los anteriores apartados, realizando el *concept art* y diseño de escenarios y *props*, así como la construcción del mismo, nos centraremos en los retoques y ajustes de imágenes, los efectos visuales, montaje, maquetación y sonido. Explorando las técnicas de postproducción y edición para asumir al completo un proyecto audiovisual.

En definitiva, muchas horas de trabajo, motivación y entrega durante nueve meses que nos han aportado el mayor aprendizaje de todo la carrera, además de el volcado de todos los conocimientos adquiridos a lo largo de nuestros años de formación.

Fig.1 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Edición de fotograma. Plano 15, escena 1



2. OBJETIVOS Y METODOLOGIA

Como se ha comentado anteriormente, uno de los mayores objetivos de este proyecto consiste en aprender todas las fases de una producción de animación, simulando el proceso de trabajo que tendría una productora, las etapas y la manera de trabajar que se realiza en un estudio de animación.

Además, desde el primer momento nuestro objetivo fue terminar nuestro grado con una carta de presentación, un proyecto que podamos enseñar y que nos permita la introducción en el mundo laboral, que nos aporte experiencia sobre lo que supone trabajar en un estudio.

Palmeritas ha supuesto un antes y un después en nuestra formación académica. Aún nos queda mucho por aprender pero con este proyecto hemos comprendido lo que supone trabajar en equipo. Así otro de los objetivos ha sido asumir las responsabilidades de un proyecto audiovisual, experimentar la realización del trabajo en grupo (aun a distancia, usando *Skype* y videollamadas), asumir unas responsabilidades y gestionar de manera efectiva los diferentes trabajos.

Trabajar en equipo ha resultado ser lo que más nos ha enseñado y dejado experiencia.

Hemos querido aprender a organizar y cumplir los plazos y fechas límite de entregas.

Como objetivos más personales estaría realizar una buena postproducción. Producir el audio y explorar las técnicas y los programas de la postproducción en la animación, para optimizar el proceso de la técnica en concreto. A través de la postproducción pulimos la visión final. Y conservar la esencia del *stop motion*.

También teníamos como objetivo profundizar en la animación *stop motion*. A lo largo de estos cuatro años de formación hemos realizado varios cortometrajes o animaciones y videos, pero estos han sido siempre en el ámbito de la animación tradicional o 2D y queríamos experimentar más la técnica del *stop motion*. El *stop motion* es una técnica que requiere de infinita paciencia, empezando por el diseño y la construcción de escenarios y personajes. También el montaje y postproducción requiere de mucha paciencia ya que se trabaja con fotografías (fotogramas) que se deben editar y unir, cuidadosamente, dotándolos de un ritmo adecuado.

Además, queremos presentar la marcada estética de la animación *stop motion*, volviendo a darle importancia a lo tradicional sobre la animación digital.

Ser capaces de emocionar y conectar con el espectador mediante una

historia, mediante este lenguaje tan potente, físico y expresivo; y aprovechar todos los recursos a nuestro alcance preparándonos así para ser un artista y profesional versátil en el sector audiovisual.

Producir un cortometraje propio y cerrar un ciclo de aprendizaje personal.

Nuestra estrategia de trabajo ha sido la misma que en un estudio de animación. Comenzamos llevando a cabo la preproducción. Después de un *brainstorming*⁴ (ideas de las cuales finalmente las desechamos todas) en esta etapa vimos las posibilidades de las que disponíamos, el equipo, las instalaciones... y comenzamos a desarrollar la idea final (la que surgió un día sin más) para la historia que queríamos realizar. Componer el guión, el guión técnico, el *storyboard*, un previo *color script*⁵ y un *moodboard*⁶.

Después de desarrollar la idea, seguimos con el *concept art* del proyecto en general y de los personajes y escenarios, buscando el ambiente que queríamos aportar a nuestro proyecto. Ana fue la responsable de este proceso, pero todos contribuimos en él y aportamos nuestra perspectiva. Los diseños finales, *line up*⁷, y una previa animática⁸ fueron los siguientes pasos antes de pasar a la segunda fase del proyecto, la producción.

En esta parte se realiza la animación del proyecto, pero debido a que se trata de un cortometraje de animación *stop motion* el primer paso fue construir todos los elementos, incluyendo el escenario. Esta fue quizás la parte más intensa, con Daniel como director y encargado de toda la producción.

Para llegar finalmente a la tercera parte del proyecto: la postproducción. Como hemos mencionado anteriormente es la parte de edición de fotogramas, edición de video, montaje final y audio. Todo este proceso se recoge en la presente memoria.

También hay una cuarta y última parte del proyecto que se recoge en la memoria, se trata del proceso de difusión y distribución del corto, donde entran las redes sociales, los festivales y el mercado de animación. Este proceso es muy largo y se realiza una vez terminado el cortometraje.

⁴ Término inglés que significa lluvia de ideas.

⁵ Guión del color, pautas de iluminación y color que establecen el tono de la película y transmiten la atmósfera adecuada.

⁶ Conjunto de imágenes y materiales del proceso de investigación en forma de *collage* que sirve para presentar de manera visual un concepto, estilo o propuesta.

⁷ Organización visual de todos los personajes en una escala de la animación.

⁸ Animación previa a la original, sin terminar, usando solo los fotogramas primordiales que sirve para previsualizar la acción de la historia.

3. CONTEXTO

Paradójicamente, en plena era digital, la animación *stop motion* no sólo no se ha retirado y le hace frente a la animación digital, sino que además se presenta más fuerte que nunca, con largometrajes que se distribuyen mundialmente y que nos dejan con la boca abierta, verdaderas obras de arte, realizadas meticulosamente que podemos contemplar en la gran pantalla.

3.1 ANTECEDENTES

Como antecedentes no podría faltar uno de los grandes padres del cine, **George Méliès**, ilusionista y cineasta francés, conocido mundialmente por su famosa obra *Viaje a la Luna* (1902). Innovó en el cine con el uso de efectos especiales y popularizó el *stop trick*, una técnica que ocurre cuando se filma un objeto y mientras la cámara esta apagada, el objeto se coloca fuera de la vista, así cuando se vuelve a encender al ver la película parece que el objeto desaparece. Méliès es así el “mago del cine” transformando la realidad a través de la cinematografía. Fue también de los primeros cineastas en usar exposiciones múltiples, cámara rápida, las disoluciones de imágenes y la película en colores.

El cineasta español, concretamente de Teruel, **Segundo de Chomón**, es considerado el inventor del *stop motion*, su cine es similar al cine de Méliès, ya que trabajaron en la misma época y se inspiró en él, pero perfeccionó su técnica. El cine ya no se trata de representar la realidad, sino de contar historias fantásticas. Cambió la historia del cine dándole color a las películas mudas, especialista en trucaje, desarrolló el paso de manivela, que hoy conocemos como *stop motion*. Esto es, que los objetos cobren vida propia. Desarrollándolo en *Cabiria* (1914) y *Napoleón* (1927) entre otras.

Por último también destacar a la productora de animación **Aardman Animation**, fundada a mediados de los años 1970 por Peter Lord y David Sproxton, quienes querían cumplir el sueño de producir películas de animación. Conocidos por su marcado estilo en las técnicas de *clayanimation* y *stop motion*, algunas de sus producciones han ganado premios Óscar, como *Chicken Run* (2000) y *Wallace & Gromit* (2005). Su modelado de la plastilina y el látex para la creación de personajes y su complejidad en detalles y escenarios constituyen un clásico respecto a las películas de animación *stop motion*, imposible no considerarlos entre nuestros antecedentes.

3.2 REFERENTES

Laika ha consistido uno de nuestros mayores referentes en cuanto a lo que se refiere a la metodología de trabajo, los procesos, el tipo de animación y la



Fig.2 Georges Méliès: *Le voyage dans la lune* (1902). Fotograma.

Fig.3 Segundo de Chomón: *Cabiria* (1914). Poster.

Fig.4 y 5 Aardman Animations: *Chicken Run* (2000) y *Wallace & Gromit* (2005). Fotogramas.

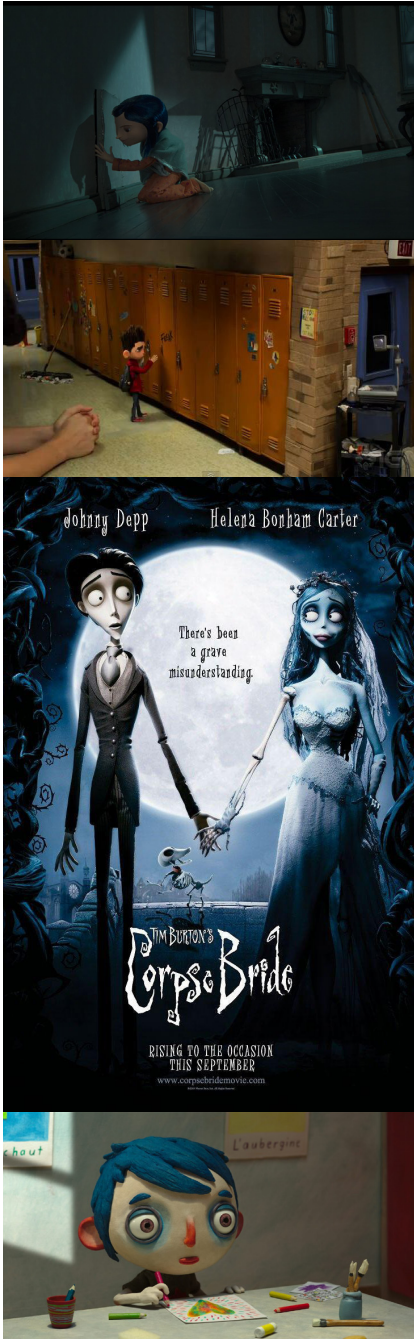


Fig.6 Laika: *Coraline* (2009). Fotograma

Fig.7 Laika: *ParaNorman* (2012). Set durante el rodaje.

Fig.8 Tim Burton: *La Novia Cadáver* (2005). Poster/ imagen principal

Fig.9 Claude Barras: *La vida de Calabacín* (2016)

combinación de *stop motion* y CGI (imagen generada por ordenador). Este estudio de animación *stop motion* estadounidense se conoce especialmente por sus películas *Coraline* (2009), *ParaNorman* (2012), *The Boxtrolls* (2014) y *Kubo and the Two Strings* (2016). Ellos son unos pioneros de la animación más artesanal, delicada y compleja que consiste la técnica del *stop motion*.

“A veces, los animadores durante el rodaje cambian hasta 24 caras diferentes (del personaje) para un segundo de película”, ejemplificó John Craney, que supervisa las marionetas en Laika Studios.⁹

El director **Tim Burton** mundialmente conocido por sus películas de animación *stop motion*, no podía faltar. Además de la utilización de esqueletos articulados en sus películas y la combinación de *stop motion* y CGI, nos han inspirado sus historias y como las desarrolla, su punto cómico y de humor negro presente en todas. Al igual que en *La Novia Cadáver* (2005), donde un humano se enamora de un muerto, en nuestro proyecto un humano se enamora de un objeto.

La vida de Calabacín, del año 2016, es una película de animación franco-suiza dirigida por Claude Barras. Cuenta la historia de un niño llamado Calabacín que entra a un orfanato donde conoce a otros niños y aprenderá sobre la amistad, el amor y los secretos del resto. Esta película de *stop motion* nos inspiró para la estética de los diseños de personajes, objetos y escenarios y su construcción, así como sus materiales. Nuestros personajes y objetos están realizados inspirados en su diseño y de manera muy similar.

Y por mi parte, como referentes particulares, no podría olvidar a **Wes Anderson** destacando la película **Fantastic Mr. Fox** (2009) donde Anderson elevó su nivel perfeccionista, esto se nota también en una postproducción impecable y un diseño único. La manera de realizar algunos efectos como el agua, el fuego o el humo realza la importancia de lo tradicional del *stop motion*, cuando lo que se busca es un efecto no muy realista. Wes Anderson apuesta por hacerlo todo a mano aunque se note que el humo es algodón, y el agua plástico arrugado.

Esta historia constituye una aventura con las técnicas tradicionales del *stop motion*; enmarcada en atardeceres donde dominan las luces cálidas, los tonos amarillos y anaranjados, el Sr. Zorro, se dedica a robar las gallinas de los agricultores.

El nivel de expresividad al que llega la película se completa con su hermoso guion y una maravilla de banda sonora.

⁹ AGENCIA EFE. *Laika Studios, un refugio para los sueños en stop motion* <<https://www.efe.com/efe/america/cultura/laika-studios-un-refugio-para-los-suenos-en-stop-motion/20000009-3943320>> [Consulta: 2 de marzo de 2019]



Fig.10 y 11 Wes Anderson: *Fantastic Mr. Fox* (2009) y *Isla de Perros* (2018). Fotogramas.

Fig.12 Juan Pablo Zaramella: *En la Ópera* (2011). Fotograma.

Fig.13 *Los mundos de Coraline* (2009) escenario.

Y por supuesto *Isla de Perros* (2018). Recientemente estrenada es por esto que también se incluye en referentes. Un excelente trabajo fotograma a fotograma, *Isla de Perros*, es una película estadounidense de animación y comedia realizada como no, mediante la técnica de *stop motion*.

Se trata de una distopía ambientada en una ciudad ficticia de Japón, *Megasaki City*, donde después de que todas las mascotas caninas sean exiliadas a una isla que es un vertedero, como medida de seguridad debido a un brote de gripe canina, un niño de 12 años emprende un viaje para buscar a su perro extraviado.

Cada plano de *Isla de perros* está diseñado con el gusto por el detalle, el cuidado en la composición y la exigencia. Cada corte de su montaje es también impecable. Así como el tono e iluminación cálido predominante durante sus películas, caracterizando su estilo.

El proceso que conlleva una de estas películas; su realización comenzando por la creación o construcción de cada elemento, todos los personajes y sus variaciones, todos los escenarios, y cuidar al máximo todo detalle, es un trabajo minucioso, que requiere de muchísimo tiempo, dedicación y pasión.

Juan Pablo Zaramella, animador independiente argentino, su estilo tan cómico fue de inspiración también a la hora de diseñar los objetos, utilizando colores vivos y formas redondeadas. Y su exposición y *workshop* que tuvo lugar en la UPV (del 18 al 24 de oct. 2018) para visualizar y tener una idea previa de los sets en *stop motion*. Destacando su corto *Luminaris* (2011) y *En la Ópera* (2011).

Lee "Bo" Henry, conocido por su trabajo en *Pesadilla antes de Navidad* (1993), *James y el melocotón gigante* (1996) y *Los mundos de Coraline* (2009), él es el responsable (director del departamento) de la creación de todos estos mundos fantásticos en miniatura que imitan la realidad. Ha pasado más de 40 años de su vida construyendo, diseñando y supervisando la construcción e iluminación de sets (escenarios) para la industria del entretenimiento.

El departamento del set de construcción se divide en varias secciones: modelos y accesorios, construcción, carpintería y pintura. También hay un departamento de escultura encargado de elaborar paisajes. Ver la construcción de estos grandes escenarios profesionales, sirvió de referencia a la hora de la construcción del nuestro y de los materiales a tener en cuenta. Los escenarios se realizan haciéndolos accesibles para los animadores; son conjuntos de grandes dimensiones con aberturas para que los animadores puedan ajustar y mover las marionetas cómodamente. Y del mismo modo que ocurre con las marionetas, todo se debe poder animar (las puertas que se abren, el carrito de la limpieza...). Es difícil poder utilizar cualquier producto o objeto ya construido, que tenga el aspecto y la escala adecuada como para poder utilizarlo, así que, también, se construye a mano desde cero. Desde los objetos más grandes como la sala o el pasillo hasta los minúsculos detalles de los pomos de puertas, carteles, muebles, etc.

4. PALMERITAS

4.1 PREPRODUCCIÓN

La preproducción de un corto de animación *stop motion* es la fase del trabajo que engloba desde el desarrollo de la idea hasta la creación y construcción de este, es decir, hasta el momento de empezar con la grabación.

En nuestro caso, la preproducción de *Palmeritas* se realizó durante la asignatura de *Producción de la Animación I*, bajo la supervisión de los profesores M. Susana García, Sara Álvarez y Alberto Sanz; y con la colaboración de nuestro compañero de clase Jose María Pérez.

Debo destacar mi contribución en este apartado realizando el diseño de nuestra máquina expendedora, del escenario y de *props*.

La construcción del escenario se realizó bajo la supervisión de la profesora Maria Zarraga Llorens en la asignatura de *Proyecto Escenográfico*. Contando así con todos los conocimientos necesarios.

En total fueron más de 5 meses de trabajo para terminar toda la parte del proyecto que engloba diseños, guión y *storyboard*, así como construcción.

Para ver toda la recopilación de documentos, información y fotos de los procesos, ver ANEXO 16 (pág.37).

A continuación mostraré el proceso de trabajo para el diseño y construcción de los escenarios y *props*, así como el diseño de nuestro primer personaje: la máquina expendedora.

4.1.1 *Diseño de personajes: la máquina expendedora*

Nuestra máquina expendedora es esa que ves en los pasillos, en la sala de descanso de la oficina, del hospital, o de camino al metro. Famosa en nuestra facultad por las palmeritas de chocolate.

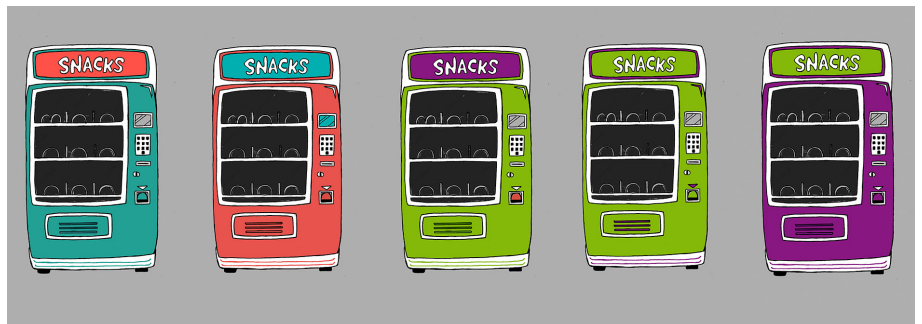
Para diseñar la máquina lo primero que consideramos fue su carácter, es decir, considerarla o no como un personaje. Pero llegamos a la conclusión de que sí es un personaje ya que actúa como tal y es primordial en nuestra animación, además aunque es un objeto inanimado, es el antagonista de Carlos. Obstaculiza el objetivo de nuestro protagonista y se convierte así en un personaje metafórico.

Así pues, los primeros diseños consistían en una máquina expendedora que cobraba vida, articulada y que podía actuar, casi como una especie de monstruo. Pero luego huimos y rechazamos esta idea, ya que se alejaba de nuestro primer objetivo que era transmitir la realidad, y aunque sí puede

ser que muchos veamos la máquina expendedora como un monstruo que se ha tragado nuestro dinero y no nos devuelve la comida, queríamos representar algo natural en un escenario muy cotidiano y con el que toda la gente se sintiera identificada. Además no seguía los cánones estéticos establecidos con el escenario. Entonces comenzamos a diseñar una máquina expendedora mucho más tradicional, con un aire de los años 60 por sus formas redondeadas, que además serían luego más fáciles para modelar y la combinación de colores con el blanco para darle más originalidad, siempre siguiendo una estética real sin olvidar nunca que el diseño se debe adaptar a las posibilidades de construcción.

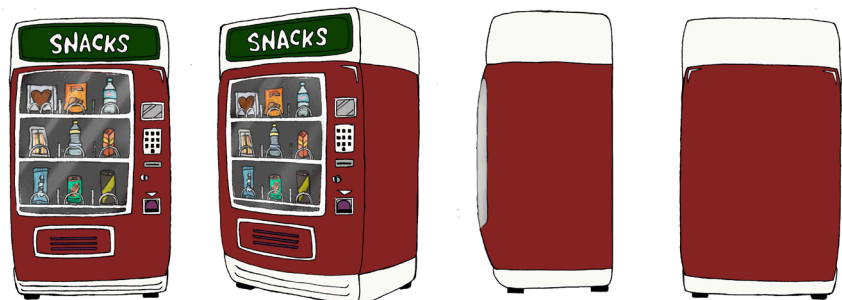
Se decidió por el color rojo para hacerla destacar sobre el escenario, y el verde como color complementario para el detalle frontal en el cartel de snacks después de varias pruebas de color.

Fig.14 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Pruebas de color, máquina expendedora.



La hoja de *turn around*¹⁰ de un personaje es muy útil para estudiar todas sus perspectivas. Aquí se muestra el diseño final de la máquina expendedora. Este estudio resultó muy importante para no partir de cero en la construcción de la estructura y el modelado.

Fig.15 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. *Turn around* máquina expendedora.



¹⁰Diseño de un personaje desde diferentes vistas o ángulos.

4.1.2 *Diseño de escenarios: los pasillos de BBAA y la UPV*

A la hora de plantear el diseño del escenario, lo primero en tener en cuenta es el hecho de que posteriormente deberá construirse, así pues debe responder a unas necesidades que no se salgan de nuestras capacidades o posibilidades de ejecución.

Ya que los hechos transcurren basados en nuestra facultad, el escenario está inspirado en los pasillos de la UPV y el semicírculo de BBAA.

Fig.16 y 17 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Pasillos Bellas
Artes, UPV.



Las primeras aproximaciones al diseño final consistían en una sala con dos pasillos y alguna puerta donde mostrar los elementos del personaje oculto de la limpiadora. Queríamos mantenerlo sencillo, resaltando así los personajes y el resto de la animación.

Fig.18 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario vistas.

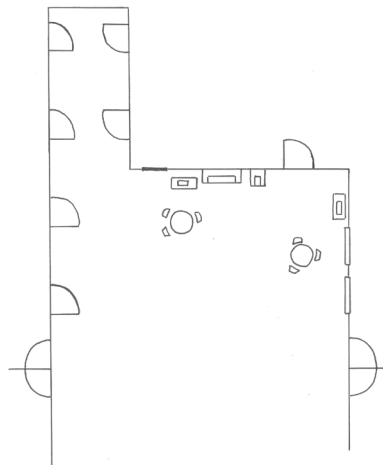


Fig.19 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario/ Sala de
descanso.



Los colores fundamentales serían el gris, el blanco, y un amarillo claro para las paredes de la sala.

Como he mencionado anteriormente, nos gustaba también la estética de instituto, como en las películas de *Los Alucinantes mundos de Norman* (2012), o *la Vida de Calabacín* (2016).

Cabe destacar que en los diseños primero hay una máquina de café y luego en la construcción esto se cambió por una puerta, porque decidimos que para incorporar al personaje de la limpiadora en la escena era necesario dar a entender de dónde salía y dónde se guardan los utensilios de limpieza, carrito y fregona. Y la máquina de café la eliminamos del escenario y la animación por una cuestión compositiva, no queríamos tantos elementos en cámara que distrajeran al espectador; además de por tiempo, ya que la construcción de otro elemento como este suponía más tiempo del que no disponíamos para la construcción de todos los elementos del cortometraje.

4.1.2.1 Construcción del escenario

Después de meses de planificación, y con el *storyboard* cerrado para saber concretamente las escenas y planos, (en definitiva, qué es lo que se ve) llega la hora de empezar a construir. Para visualizar el *storyboard* ver ANEXO 5 (pág. 36). Como he mencionado anteriormente utilicé los conocimientos que aprendimos durante la asignatura de *Proyecto Escenográfico* para llevar a cabo un escenario donde se pueda realizar la coreografía o actuación; en este caso, la animación de nuestro corto.

En el escenario habría que realizar:

- La sala de descanso con dos mesas, algún taburete de fondo, una puerta y el tablón de anuncios.
- El pasillo con las puertas de las aulas por el que sale corriendo Carlos.

La sala constituiría el escenario principal, y el pasillo sería móvil para poder colocarlo a mayor facilidad a la hora de animar; poder moverlo a gusto del animador.

Todas las paredes son de chapa de madera, pues queríamos conseguir una buena estructura, y están encajadas entre ellas, colocadas directamente sobre la base, una plancha más resistente, que sería el suelo, pero sin estar pegadas a éste. En un principio la animación iba a realizarse únicamente con la ayuda de imanes en los pies de los personajes para que se mantuvieran de pie, por lo tanto el suelo no podía tener mucho grosor, pero luego optamos también por la utilización de grúas.



Fig.20 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Diseño final
escenario.

Fig.21 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Construcción final
escenario/sala de descanso.

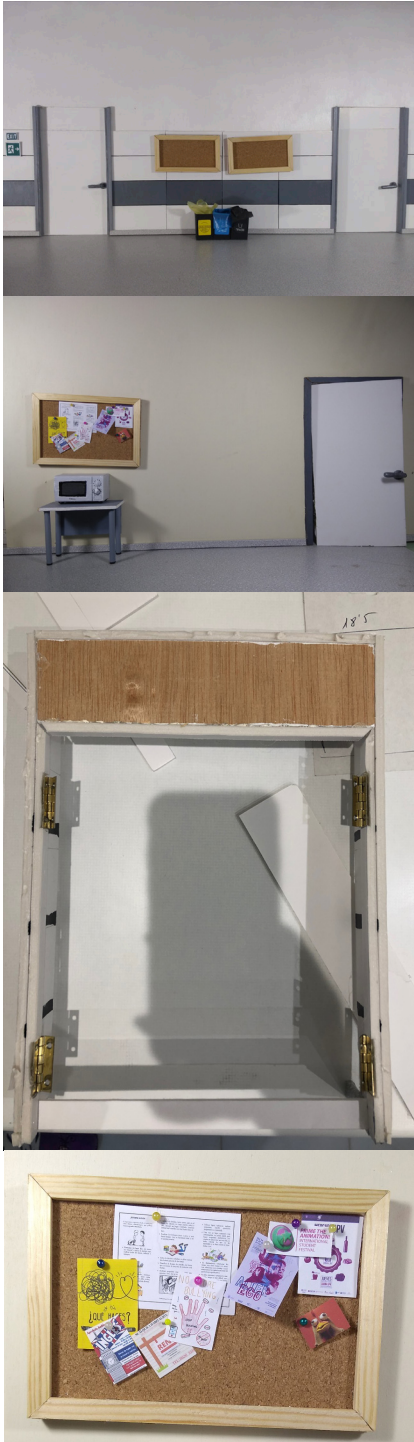


Fig.22 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Construcción final pasillo.

Fig.23 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Construcción final escenario/ sala de descanso.

Fig.24 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Construcción puerta.

Fig.25 Mano Pla Estudios: *Palmeritas*, 2019. Tablón de anuncios.

Los materiales que utilicé fueron en su mayoría: chapa de madera, cartón pluma, listones de madera a modo de rodapiés o para otros detalles, plástico, arcilla de modelar de secado al aire y silicona (para pegar). De herramientas, una caladora, cúter, tijeras y una mini sierra.

Comencé creando la estructura principal del escenario, es decir, las paredes, tomando las medidas a partir de los diseños a escala como se hace en las grandes producciones. Solo que nosotros no contábamos con unos materiales ni herramientas tan profesionales.

El suelo serían otras dos chapas de madera fina más y no estaba pegado a nada, sería también móvil y formaba una gran L constituido por el pasillo y la sala.

Con las fotografías de los pasillos de la facultad como referencia, construí el diseño o motivo de las paredes, utilizando para ello cartón pluma, ya que podía pegarlo fácilmente y no constituía un gran peso en las paredes. Este diseño, básicamente esta formado por una serie de rectángulos formando líneas, una línea de estas es de color más oscura (su posición señala el número de planta del edificio en el que se encuentra).

Lo pinté todo con colores neutrales, como he mencionado anteriormente, que no destacaran mucho, creando así un buen fondo para la animación.

A continuación realicé las puertas, una de ellas, la primera la de la clase de donde sale Carlos, debía poder animarse así que creé un marco de puerta como los de la realidad y usé bisagras para poderla abrir y cerrar perfectamente. Esto no sucede con el resto de puertas que al solo aparecer de fondo para la animación, no se pueden abrir ni cerrar.

Lo siguiente que hice fueron los pequeños objetos como mesas y taburetes, y otros detalles como las basuras, los carteles de salida o boca de incendios o los tabloncillos de anuncios, que se mantienen totalmente fieles a los que podemos encontrar en la universidad. Las mesas y los taburetes están hechos a partir de listones de madera redondos para las patas y pasta de modelado de secado al aire para los asientos y detalles redondos.

Un dato curioso de las basuras es que cogimos el mismo plástico de las que se usan en las bolsas de la UPV porque se lo pedimos a una de las limpiadoras, y con este, lo corté y monté en los pequeños rectángulos de cartulina que formaban las basuras.

Los últimos detalles fueron el rodapiés de las paredes y los carteles en miniatura.

Las piezas pequeñas redondas están modeladas a mano (todas las piezas pequeñas están prácticamente modeladas a mano). Todo ha sido realizado y pintado a mano, exceptuando el suelo para el que encontré un adhesivo que simulaba perfectamente el suelo real, como si fuera piedra o mármol.

Lo más complicado del trabajo fue medir bien todas las cosas para que encajaran con las proporciones de los personajes y del cortometraje, es decir, hacerlo todo a escala. Y encontrar los materiales que mejor funcionasen.

Este escenario también fue utilizado como proyecto final para la asignatura de *Proyecto Escenográfico*, es decir, lo realicé durante la asignatura como uno de los trabajos y esto nos fue de gran ayuda para el tiempo de preproducción del que disponíamos .

4.1.2.2 Resultados

Fig.26 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario.



Fig.27 y 28 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario detalles /
puerta del aula y mesa.



Fig.29 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario/ Sala de
descanso.



Fig.30 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario detalles,
basuras.



Fig.31 y 32 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Escenario detalles,
parte trasera y taburete.



4.1.3 Diseño de props

Los *props* son aquellos objetos, utensilios o muebles que aparecen en el escenario a modo de *atrezzo*. Mejoran la autenticidad de una escena y son imprescindibles. El ambiente que se crea con ellos y la estética tiene la misma importancia que la historia en sí. Nuestro objetivo con estos fue alcanzar la máxima fidelidad a la realidad.

Entre nuestros *props* se encuentran productos de limpieza, como el carrito de la limpiadora y todo lo que habría en su interior: sprays de limpieza, un cubo, una fregona, mopas, trapos, jabón, bolsas de basura, papel higiénico...

Fig.33 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. *Turn around*,
carrito de limpieza.



Fig.34 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Diseño productos
de limpieza.



Los aperitivos de la maquina expendedora: nuestras queridas palmeritas de chocolate, sandwiches, chocolatinas, bebidas, patatas fritas y diferentes snacks.

El mobiliario de la sala: mesas, taburetes (aunque al final estos no fueron utilizados, solo como el fondo de las escenas) y tablones para colgar anuncios o eventos. Haciendo especial hincapié a representar nuestra facultad, los anuncios o eventos que se pueden ver colgados en la animación son panfletos reales en miniatura, como el evento de *Prime Animation* al que además va a ser presentado este corto y que tiene lugar en nuestra facultad, así como otras

referencias y guiños a nuestras clases de animación y anteriores animaciones que habíamos realizado (el cartel de la gallina, en referencia a nuestro primer proyecto de animación *stop motion*, realizado el curso pasado).

Fig.35 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Diseño aperitivos.



La mochila de nuestro personaje principal, o el walkman con el que esta oyendo música la señora de la limpieza serían otros de los *props*.

El estilo que les dimos a estos fue también basándonos en la realidad pero aportando puntos cómicos, como por ejemplo, el objeto principal que son las palmeritas de chocolate, estas son iguales que las reales con la excepción de que la marca original es Dulcesol y nosotros la llamamos Dulceluna.

Fig.36 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Turn around palmerita.

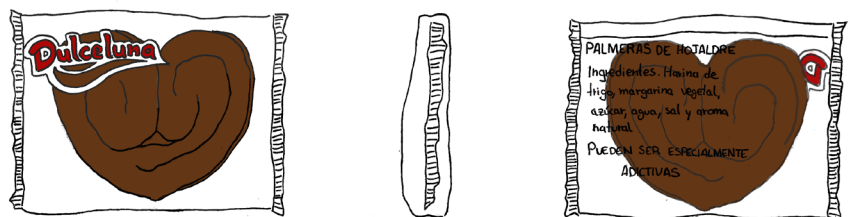


Fig.37 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Pruebas de color palmerita.



En este apartado no hablaré de la construcción de estos *props*, puesto que eso no fue realizado por mi, forman parte del TFG: *PALMERITAS. Dirección, guión, construcción de marionetas y producción de un cortometraje de animación stop motion*. Presentando por Daniel Barrachina Escalpés. Solo el mobiliario del que ya hablé anteriormente porque formaban parte del escenario.

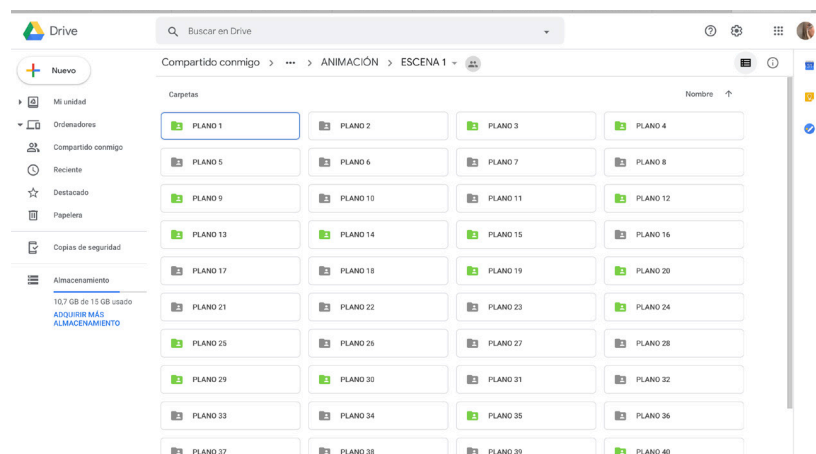
4.2 POSTPRODUCCIÓN

Debido a mi estancia Erasmus en Alemania, no pude contribuir en la fase

de producción del corto, realizando el rodaje, es decir, la animación. Es por ello que fui la encargada del apartado de postproducción, recibiendo todo el material que iba siendo grabado.

Como he mencionado anteriormente, la postproducción es la fase del proyecto en la que se manipula el trabajo realizado durante la animación: imágenes, video, efectos y sonido. Todo el trabajo de edición de los fotogramas, montaje del video, edición de sonido y música y efectos especiales. En realidad, se necesitaría otro año entero para tener los conocimientos necesarios sobre este proceso, pero trabajamos con lo que sabíamos y aprendimos durante este curso en las asignaturas de *Postproducción digital* y *efectos especiales* y *A-E Hands on begginer* sobre *After Effects* durante mi semestre en Alemania.

Fig.38 Mano Pla Estudios: Palmeritas, 2019. Listado de planos en Google Drive.



En cuanto al audio, también se podría pasar un año entero estudiando solo sobre la grabación de sonidos, voz y su edición. Pero se trabajó con lo que fuimos aprendiendo en la asignatura de *Ton-am-Set* en Alemania. En esta asignatura aprendíamos sobre la grabación del audio y voz en diferentes producciones audiovisuales y su edición.

En total, la postproducción ha llevado alrededor de dos meses de constante trabajo.

4.2.1 *Retoque fotográfico*

El montaje definitivo, el cortometraje que finalmente se muestra en pantalla, debe tener una continuidad visual; así como narrativa, también debe compartir un mismo tono y seguir una unidad durante la secuencia. Por ello hay que tener en cuenta la gestión del color e iluminación, para esto contamos con un *color script* sobre el que basamos toda la animación, focalizandonos sobretodo en cómo sería la iluminación ya que se trata de una animación a *stop motion*. Esto es muy importante ya que se pueden

transmitir sentimientos o sensaciones a través del color de manera subjetiva, sin que el espectador se percate de ello.

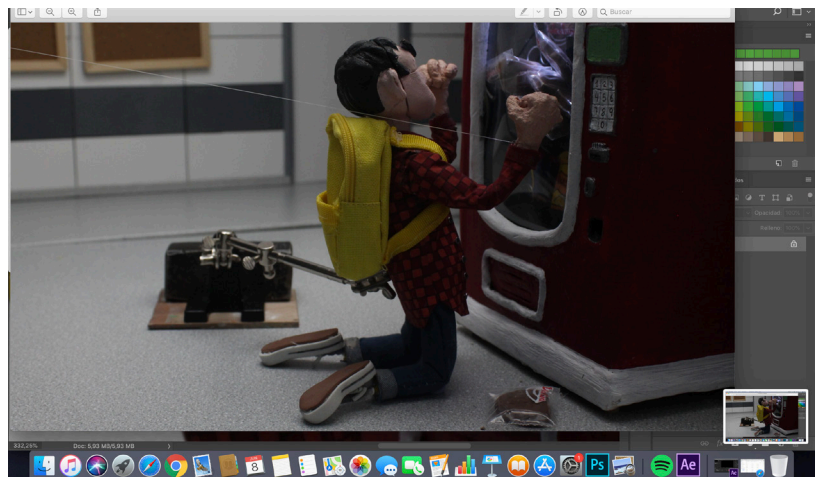
Así pues, en este apartado se realizó un gran trabajo en los fotogramas corrigiendo luces y sombras, quitando *rigs*¹¹ e incluyendo algunos detalles como la mejora de las pupilas en los ojos. No obstante uno de nuestros objetivos siempre fue conservar la esencia del *stop motion*, esa naturalidad en las imágenes con su textura, haciendo visibles los materiales de la construcción de *puppets*. Es la razón por la que no se ha retocado la línea que separa las dos partes de la cabeza en los personajes.

4.2.1.1 Photoshop

El retoque de fotogramas fue básicamente realizado con el programa *Adobe Photoshop*. Este es un programa que se utiliza para la edición profesional de imágenes y archivos. Incluye herramientas para editar fácilmente y de manera rápida. Además, en las últimas actualizaciones ya se pueden realizar animaciones 2D dentro de *Photoshop*.

Este proceso consistió principalmente en la eliminación de grúas, hierros, hilos o plastilina que se colocaron a modo de soportes o ayudas durante la grabación; así como solucionando alguna rotura del personaje en manos y cuello, arreglando desperfectos y perfeccionando por ejemplo la animación de los ojos. También tratando el color, las luces, sombras e intensidades (la iluminación en general).

Fig.39 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma sin
editar. Plano 51 escena 1.



En muchas ocasiones una buena edición se trata de un singular tratamiento del color que representa el sello del autor. Un ejemplo de esto serían las películas cálidas, de tonos amarillos de Wes Anderson.

¹¹Grúas, sistemas de soporte que se colocan a los personajes durante la animación.

Fig.40 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma editado
plano 51 escena 1.



La pantalla digital de la máquina expendedora fue creada anteriormente en *Illustrator*.

El primer paso fue descargarse todos los fotogramas, utilizamos la plataforma *Google Drive* para compartir las partes del proyecto en las que íbamos trabajando y creamos carpetas para diferenciar los fotogramas que ya estaban siendo editados de los que no. También trabajamos con una tabla donde íbamos escribiendo el registro de todos los planos y su edición (ver ANEXO 12 pág. 36).

El principal problema de los fotogramas fue la presencia en estos, casi en todos, de grúas que actúan de soporte de los personajes para que el animador pueda realizar bien su trabajo. Esto fue muy fácil de solucionar colocando bajo la capa que queremos editar, una capa del plano del fondo sin la grúa, creando una máscara de capa podíamos borrar fácilmente la grúa de la manera más precisa y limpia. Pero a veces, el plano no tenía una imagen del fondo únicamente y debía utilizar el tapón de clonar para eliminar la grúa, lo cual ya es un poco más difícil y el resultado no es tan perfecto.

A veces también el animador puede olvidar algún objeto que aparece en cámara pero que no debería estar en el plano (tripode, manos, objetos de apoyo) todo esto se eliminó de la misma manera.

Fig.41 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma sin
editar. Plano 34 escena 1.

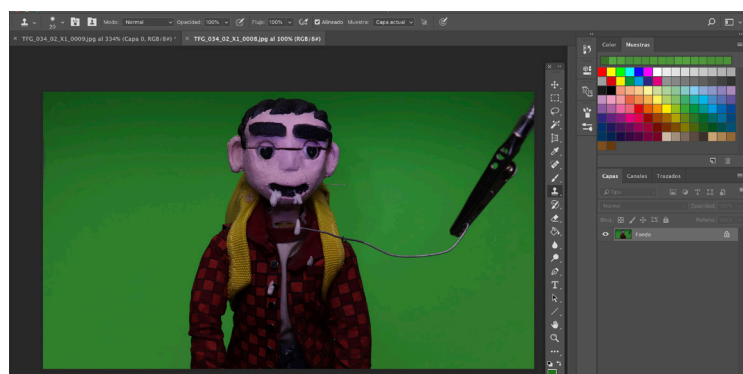


Fig.42 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma editado.
Plano 34 escena 1.



Como he mencionado anteriormente, la iluminación también se mejoró en *Photoshop*, pues en el set no disponíamos de muchos focos. Esto se realizó creando capas de ajuste de brillo y contraste y capas de ajuste de relleno (degradado). Luego este degradado en modo de capa *superponer*, creando así la diferente iluminación de la sala de descanso, siguiendo el *color script* (ver ANEXO 6 pág. 36). En la máquina expendedora también se realizó una iluminación, de tonos morados y fríos a transparente, simulando su propia iluminación.

Fig.43 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma sin
editar. Plano 16 escena 1.



Fig.44 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma editado.
Plano 16 escena 1.



4.2.2 Edición de video

Para la edición del material audiovisual en formato de video utilizamos principalmente dos programas: *Adobe Premiere* y *Adobe After Effects*. Esto consistió más en la realización del montaje de las escenas, el corte y el *timing*, y diferentes efectos en la animación. Cuidando también todos los efectos especiales, se colocan fundidos, cortinilla en forma de palmerita (corazón) y los títulos de crédito.

4.2.2.1 Premiere

Premiere es el programa perfecto para la edición y creación de archivos multimedia, todo tipo de vídeos, películas, cortos, anuncios o demás proyectos audiovisuales pueden ser trabajados con este programa. Además es muy utilizado en la industria profesional.

En *Premiere* se ha realizado la tarea de ordenar todos los planos, encajar de manera correcta los tiempos, eliminar fotogramas sobrantes y en definitiva, conseguir que las escenas lleven un buen ritmo: que hayan pausas cuando se necesiten o que algunas cosas vayan más rápido.

En este punto también se comprueba que la música y los sonidos hayan quedado bien ajustados o se empiezan a introducir para comprobar que todo funciona.

En cuanto a datos técnicos, los fotogramas aunque se han animado y grabado a doce frames por segundo (12 FPS) mediante el programa de *Dragonframe*, varían dependiendo de la escena en el montaje. El corto tiene una duración aproximada de dos minutos sin los créditos y una resolución de 1920 x 1080 px.

4.2.2.2 After Effects

Dedicado a la creación de gráficos animados y efectos visuales, junto a *Adobe Premiere Pro*, su mejor aliado. Es muy bueno para la introducción de efectos especiales y la edición especializada. Al igual que *Premiere*, se utiliza para películas, televisión, videos y páginas web.

Llegados a este punto nos dedicamos a la edición del croma. En muchos planos de la animación se usó fondo de croma verde que luego retiramos mediante *After Effects*. También se realizaron pequeñas animaciones como por ejemplo del fondo en el ciclo del caminado de Carlos. Esto consistió en sustituir el fondo de croma verde por una panorámica del escenario y animarlo a la velocidad del personaje, haciendo que encaje.

Fig.45 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma sin
editar. Plano 3 escena 1.



Fig.46 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma editado
con animación en el fondo. Plano 3
escena 1.



También añadimos mediante *After Effects* la pantalla digital de la máquina expendedora.

En esta fase se importaron archivos de *Photoshop* a *After Effects* como composiciones, en las cuales mantenía el tamaño de capa. Esto me permitía generar las luces desde un programa de retoque fotográfico donde se pueden previsualizar y manipular las luces y degradados sin utilizar *After*. Es decir, así se puede previsualizar el resultado definitivo.

Además *Photoshop* me permitía utilizar los pinceles con mayor calidad, ya que *After Effects* aun no tiene muy desarrollada esa parte. Y en *Photoshop* trabajaba con más libertad, pues estoy más familiarizada con el programa. Con *Photoshop* llevamos desde el inicio del grado y de *After Effects* no habíamos trabajado nada hasta este curso.

Fig.47 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Fotograma editado
con iluminación y degradado de
morado a transparente. Plano 25
escena 1.



El procedimiento era muy similar en todos los planos. Algunos resultaban más complejos o llevaban más trabajo, sobretodo en la parte de edición fotográfica pero muchos también estaban repetidos y era solo seguir la misma metodología.

4.2.3 *Música y sonido*

En la animación, el audio (música y sonido) es un elemento narrativo más. De hecho especialmente en nuestra historia, pues constituye una parte fundamental para introducir el personaje sorpresa de la limpiadora.

De ahí su importancia ya que se puede utilizar hasta para omitir animación, para dar a entender cosas que no estamos realmente mostrando y para ubicar al espectador. Un buen uso del sonido puede ayudar a ahorrar trabajo y eso se traduce en tiempo y dinero. En *Palmeritas* utilizamos el sonido para comunicar e introducir ciertas acciones además de acompañar las acciones para que todo coja sentido y unidad.

4.2.3.1 Grabación

La voz también es muy importante para comunicar los sentimientos de los personajes, no solo con sus expresiones, aunque en nuestra animación no hablen.

Así, después de realizar un pequeño casting de voces, ya que además trataba con alumnos alemanes, acabamos eligiendo la voz de Dominik Reinicke puesto que era el que mejor se adaptaba y pronunciaba el español, además de compartir curso con él y mostrar interés en la animación.

La voz y sonidos lo grabamos en un estudio prestado por la *Hochschule* de Mainz durante la asignatura de *Ton-am-Set*, como he mencionado, durante mi estancia Erasmus. Dominik supo interpretar el personaje, haciendo las onomatopeyas y sonidos mientras le mostraba las escenas y videos de la animación. Él puso voz a nuestro personaje Carlos. Esto fue grabado con un micrófono de diafragma grande, Rode NT1 y con el programa *Ableton*.

Los sonidos fueron realizados con objetos físicos en el estudio de grabación, tales como: bolsas de plástico, bolsas de patatas, monedas, moldes metálicos, pinceles, diferentes tejidos, etc. Por ejemplo, para las pisadas de los pies se usó una plancha de madera y unos zapatos, aunque también grabamos pisadas reales.

4.2.3.2 Edición

Después de grabar pasamos a la fase de *comping* en la que se oyen todas las tomas de cada escena, todos los sonidos, se eligen los mejores, los que se vayan a usar y se ponen todas estas tomas en pistas nuevas, que serán las

Fig.48 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Dominik Reinicke
poniendo la voz a Carlos.

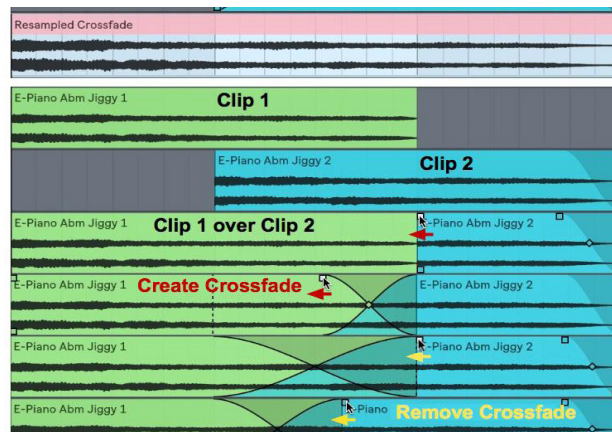


pistas finales que se van a usar en el proyecto.

El segundo paso fue editar todas las grabaciones, poniéndolas en su posición para estar bien alineadas con el vídeo, cortar el principio y final de cada una quitando sonidos indeseados y básicamente limpiando todas las grabaciones.

Así pasamos a los *crossfades* de volumen al principio y al final de cada grabación para quitar cualquier ruido. Y después de esto, cuando ya estaba todo limpio, realizamos la mezcla del diálogo (que apenas habían voces) usando la ecualización y compresión para obtener un muy buen sonido de la voz.

Fig.49 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. *Crossfades*.



El director del proyecto, Daniel, creó una lista con todos los audios del cortometraje a partir de la cual se realizaron las grabaciones (ver ANEXO 13 pág.37).

No obstante, otra parte del trabajo también consistió en buscar sonidos en bibliotecas y fondos que sirvieran en el contexto y hacerlos encajar con la duración en nuestra animación.

Del mismo modo, hicimos el *comping* de estos sonidos, los editamos con cortes y *crossfades* y luego añadimos efectos como un poco de *reverb* y eco a los pasos, simulando un pasillo largo y grande. Ajustamos el volumen de cada uno y los encajamos a la velocidad.

Fig.50 Mano Pla Estudios:
Palmeritas, 2019. Estudio de grabación en la *Hochschule* de Mainz.



Por último, para la banda sonora, que a su vez forma parte en el corto de la música que está oyendo la limpiadora, usamos la instrumental de una canción de la cual compramos anteriormente su licencia, puesto que para presentar a festivales se deben tener los derechos de autor de todo el material audiovisual. Esta canción se titula *Comme voss* y la encontramos en la página web de *Jamendo*¹².

A partir de esta canción, se hizo una composición en la que seleccionamos fragmentos de la canción y se editaron y entrelazado para adaptarla a los distintos momentos del corto. Pero ésta se usó mas como una música de acompañamiento, sin llegar a tener protagonismo. Solo tiene su punto de protagonismo al aparecer la limpiadora, donde enlazamos el personaje que no había aparecido aún con la música, que ha estado presente durante el corto.

5. DIFUSIÓN

Para el proceso de difusión utilizamos las redes sociales, en concreto *Instagram*. Y creamos una cuenta de *Instagram* para el proyecto:

@mano_pla_studio.

Ahí publicamos las imágenes, diseños y videos del proceso del cortometraje.

Por otra parte, se realizó una búsqueda de festivales nacionales e internaciones a los que presentar el corto de animación. Para visualizar esta investigación, ver tabla en ANEXO 15 (pág.37).

6. CONCLUSIONES

El trabajo obtenido y realizado en *Palmeritas* podemos considerarlo bastante satisfactorio. En mi opinión ha resultado ser un proyecto muy ambicioso y largo para ser realizado por tres personas, que ha llevado muchos meses de trabajo. Ha sido necesaria la aportación total y compromiso en el equipo para alcanzar nuestros objetivos. Realizar la preproducción, producción y en mi caso postproducción para un cortometraje completo.

Si bien es cierto que no hemos podido ajustarnos al calendario como nos habría gustado, y a menos de una semana de la entrega aun seguíamos trabajando en el proyecto, añadiendo al trabajo final la totalidad de edición.

¹² JAMENDO. *Jamendo*. <<https://licensing.jamendo.com/es/catalogo>> [Consulta 1 de julio de 2019].

La importancia de *Palmeritas* consiste en el trabajo que ha habido detrás. El deseo de aprender y realizar bien las cosas, con la intención de acabar un proyecto de cierta calidad. Porque desde el primer momento quisimos sacar lo mejor de cada uno, ponernos a prueba y superarnos. Este proyecto significaba la puerta al mundo laboral y es por eso que queríamos acercarnos a la profesionalidad, exigirnos el mismo nivel que se exigiría en un marco laboral. Evidentemente los resultados no son tan buenos ni perfectos pero el nivel de aprendizaje que hemos tenido con este proyecto ha sido sin duda el mayor de todo el grado.

Para mi además, como amante del video y el cine, videoarte o audiovisuales, quería aprender las técnicas de edición y postproducción principales para llevarlas a cabo en mis proyectos de video personales y siento que lo he conseguido, que ahora tengo los conocimientos necesarios para desenvolverme bien con los programas de edición (*Photoshop, Premiere, After Effects*) además de haber aprendido a realizar pequeñas animaciones en *After Effects*.

Hemos tenido la increíble experiencia de trabajar en equipo dentro de un proyecto serio, y como siempre se suele decir, los trabajos en equipo son difíciles pero nosotros nos hemos sentido compaginados, todos a una, en todo momento. Creo que hemos aprendido mucho en cuanto se refiere a coordinarnos, aprender a decir las cosas, escuchar todas las propuestas y hacernos entender.

En todo momento hemos sido coherentes con el trabajo, conociendo nuestras posibilidades pero dándolo todo, y lo que no sabíamos hacer aprendiéndolo.

La metodología empleada ha sido la correcta. El proyecto ha tenido el mismo proceso de trabajo que una productora de animación real. Así hemos sabido simular un trabajo profesional que nos ha permitido adquirir cierta experiencia de cara al futuro.

En cuanto a las limitaciones, principalmente siempre han sido el tiempo. Hemos tenido que aprender muchas cosas y ponerlas en práctica por primera vez en poco tiempo. Como ya he comentado, el logro de todo esto ha sido gracias al trabajo en equipo que nos ha permitido apoyarnos los unos en los otros, ayudarnos mutuamente en los diferentes procesos. A lo largo del proyecto hemos encontrado periodos de dudas y debilidades pero siempre superábamos las complicaciones con la ayuda del otro.

Comentar también que es muy complicado defender o escribir sobre un proyecto en equipo de manera individual.

Por otra parte, sabíamos que nos involucrábamos en un proyecto que correspondía con unos créditos superiores a los exigidos para la defensa de un TFG, pero sin duda era algo que estábamos de acuerdo en asumir. Es cierto que es mucho más complicado realizar un trabajo de esta envergadura cuando hay que compatibilizarlo con otras asignaturas y, en mi caso además un Erasmus.

Creo que si volviera a realizar el mismo proyecto seguiría la misma metodología, pero con un grupo mayor de integrantes y definiendo más roles.

En cambio, si empezara de nuevo el grado me plantearía muchas cosas. No me arrepiento de ninguna decisión ni de lo que he estudiado, ahora sé lo que significa la especialización y el trabajo de encargo.

A pesar de que era la primera vez que trabajamos en un proyecto de estas características me siento totalmente satisfecha con lo que hemos podido lograr, siendo un pequeño equipo creo que hemos logrado un resultado muy profesional.

Nos hemos mantenido constantes y comprometidos con el trabajo y con el equipo, llevándonos muchas preocupaciones y horas extra. Siendo sinceros, las horas realizadas no corresponden a una asignatura de nueve créditos, pero nuestro entusiasmo de realizar y acabar este proyecto han sido esenciales para terminarlo.

También y sobretodo, hemos disfrutado y aprendido mucho en el proceso. En ningún momento nos planteamos aprobar el trabajo de final de grado con menos, con alguno de los apartados del proceso, teníamos ambición de todo el proyecto y eso ha exprimido y sacado lo mejor de cada miembro del equipo.

El resultado de *Palmeritas* ha sido muy positivo en todos los aspectos.

7. REFERENCIAS

AGENCIA EFE. *Laika Studios, un refugio para los sueños en stop motion*. <<https://www.efe.com/efe/america/cultura/laika-studios-un-refugio-para-los-suenos-en-stop-motion/20000009-3943320>> [Consulta: 2 de marzo de 2019].

ANDERSON, W. (2009). *The Making of Fantastic Mr. Fox*. Nueva York, Estados Unidos: Rizzoli.

Fantastic Mr. Fox (Fantástico Sr. Fox). Dir. Wes Anderson). 20th Century Fox Animation, Indian Paintbrush, Regency Enterprises, American Empirical Pictures. 2009.

Isle of Dogs (Isla de perros. Dir. Wes Anderson). American Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Twentieth Century Fox Animation. 2018.

The Boxtrolls (Los Boxtrolls. Dir. Graham Annable, Anthony Stacchi) LAIKA. 2014.

APARISI MARTÍNEZ, C. (2014). *Inquilinos, un corto de animación stop motion. Creación y dirección*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/45521>> [Consulta: 17 de junio de 2019].

Ma vie de Courgette (La vida de Calabacín. Dir. Claude Barras). Rita Productions, Blue Spirit Animation, Gébéka Films. 2016.

ParaNorman (El alucinante mundo de Norman. Dir. Chris Butler, Sam Fell). LAIKA. 2012.

Corpse Bride (La novia cadáver. Dir. Tim Burton, Mike Johnson). Laika, Tim Burton Productions. 2005.

CANET, F. PRÓSPER, J.(2009). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Editorial Síntesis.

CAÑAVÉRAS PASTOR, M. (2014). *Preproducción de un corto de animación. Cassie*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<http://hdl.handle.net/10251/73636>> [Consulta: 16 de junio de 2019].

Napoleón (Dir. Abel Gance). Abel Gance. 1927.

JAMENDO. *Jamendo*. <<https://licensing.jamendo.com/es/catalogo>> [Consulta de julio de 2019].

Kubo and the Two Strings (Kubo y las dos cuerdas mágicas. Dir. Travis Knight). LAIKA. 2016.

LAIKA. *Coraline*. <<https://www.laika.com/home/our-films/coraline>> [Consulta: 9 de Julio].

LÓPEZ VIDAL, Y. (2014). *Cómo acabar con los Otis. Dirección de un corto de animación*. Trabajo Final de Grado. Valencia: Universitat Politècnica de València, <<https://riunet.upv.es/handle/10251/50090>> [Consulta: 17 de junio de 2019].

Chicken Run (Chicken Run: Evasión en la granja. Dir. Peter Lord, Nick Park). Aardman Animations, DreamWorks Animation, Pathé. 2000.

LORENS URIBE, J. (2010). *Desarrollo de la postproducción digital de audio de la pieza documental multidisciplinar: "Research: Music as Experience"* Tesina Final del Máster de Postproducción Digital. Gandía: Universitat Politècnica de València, Escuela Politécnica Superior de Gandía, <<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/9227>> [Consulta: 17 de junio de 2019].

Le Voyage dans la Lune (Viaje a la Luna. Dir. Georges Méliès). Star Film Company. 1902.

MOYA LASHERAS, R. MUÑOZ BAUTISTA, S. (2018). *Técnicas de postproducción: stop motion en Kubo y las dos cuerdas mágicas*. Trabajo de Máster en Cine y Televisión. Madrid: Universidad Carlos III de Madrid, <<https://postproduccion.uc3m.es/index.php/2018/02/26/rebeca-moya-lasheras-sara-munoz-bautista/>>

Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (Wallace y Gromit: la maldición de las verduras. Dir. Nick Park, Steve Box). Aardman Animations, DreamWorks Animation. 2005.

Cabiria (Dir. Giovanni Pastrone). Itala Film Company. 1914.

The Nightmare Before Christmas (Pesadilla antes de Navidad. Dir. Henry Selick). Touchstone Pictures, Skellington Productions, Walt Disney Productions, Tim Burton Productions. 1993.

James and the Giant Peach (James y el melocotón gigante. Dir. Henry Selick). Walt Disney Pictures, Allied Filmmakers, Skellington Productions. 1996.

Coraline (Los mundos de Coraline. Dir. Henry Selick). Focus Features, LAIKA. 2009.

WELLS, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parragón Ediciones.

En la Ópera (Dir. Juan Pablo Zaramella). JPZtudio. 2010.

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Edición de fotograma.Plano 15, escena 1.	7
Figura 2. Georges Méliès: <i>Le Voyage dans a lune</i> (1902). Fotograma.	10
Figura 3. Segundo de Chomón: <i>Cabiria</i> (1914). Poster.	10
Figura 4 y 5. Aardman Animations: <i>Chicken Run</i> (2000) y <i>Wallace & Gromit</i> (2005). Fotogramas.	10
Figura 6. Laika: <i>Coraline</i> (2009). Fotograma.	11
Figura 7. Laika: <i>ParaNorman</i> (2012). Set durante el rodaje.	11
Figura 8. Tim Burton: <i>La Novia Cadáver</i> (2005). Poster/ imagen principal.	11
Figura 9. Claude Barras: <i>La vida de Calabacín</i> (2016).	11
Figura 10 y 11. Wes Anderson: <i>Fantastic Mr. Fox</i> (2009) y <i>Isla de Perros</i> (2018). Fotogramas.	12
Figura 12. Juan Pablo Zaramella: <i>En la Ópera</i> (2011). Fotograma.	12
Figura 13. <i>Los mundos de Coraline</i> (2009). Escenario.	12
Figura 14. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Pruebas de color, máquina expendedora.	14
Figura 15. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. <i>Turn around</i> máquina expendedora.	14

Figura 16 y 17. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Pasillos Bellas Artes, UPV.	15
Figura 18. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario vistas.	15
Figura 19. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario/ Sala de descanso.	15
Figura 20. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Diseño final escenario.	16
Figura 21. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Construcción final escenario/sala de descanso.	16
Figura 22. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Construcción final pasillo.	17
Figura 23. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Construcción final escenario/sala de descanso.	17
Figura 24. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Construcción puerta.	17
Figura 25. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Tablón de anuncios.	17
Figura 26. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario.	18
Figura 27 y 28. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario detalles /puerta del aula y mesa.	18
Figura 29. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario/ Sala de descanso.	19
Figura 30. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario detalles, basuras.	19
Figura 31 y 32. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Escenario detalles, parte trasera y taburete.	19
Figura 33. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. <i>Turn around</i> , carrito de limpieza.	20
Figura 34. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Diseño productos de limpieza.	20
Figura 35. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Diseño aperitivos.	21
Figura 36. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. <i>Turn around</i> palmerita.	21
Figura 37. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Pruebas de color palmerita.	21
Figura 38. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Listado de planos en Google Drive.	22
Figura 39. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma sin editar. Plano 51 escena 1.	23
Figura 40. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma editado plano 51 escena 1.	24
Figura 41. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma sin editar. Plano 34 escena 1.	24
Figura 42. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma editado. Plano 34 escena 1.	25
Figura 43. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma sin editar. Plano 16 escena 1.	25

Figura 44. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma editado. Plano 16 escena 1.	25
Figura 45. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma sin editar. Plano 3 escena 1.	27
Figura 46. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma editado con animación en el fondo. Plano 3 escena 1.	27
Figura 47. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Fotograma editado con iluminación y degradado de morado a transparente. Plano 25 escena 1.	27
Figura 48. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Dominik Reinicke poniendo la voz a Carlos.	28
Figura 49. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. <i>Crossfades</i> .	29
Figura 50. Mano Pla Estudios: <i>Palmeritas</i> , 2019. Estudio de grabación en la <i>Hochschule</i> de Mainz.	29

9. ANEXOS

ANEXO 1: Índice común.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 5: Storyboard.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 6: Color script.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 8 : Animática.

Enlace Vimeo: <https://vimeo.com/347528707>

Contraseña: A08_Palmeritas

ANEXO 11: Cortometraje *Palmeritas*.

Enlace Vimeo: <https://vimeo.com/348366103>

Contraseña: A11_Palmeritas

ANEXO 12: Tabla de planos.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 13: Tabla de sonidos.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 15: Tabla de festivales.

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

ANEXO 16 Biblia

Enlace Drive:

<https://drive.google.com/drive/folders/1395dSBNzS4leQ34acTAeTC-MMhuZtS1j?usp=sharing>

PALMERITAS. Diseño de props, escenarios y postproducción de un cortometraje
de animación stop motion
Eva Lorente Real.

Tutora: M. Ángeles López

TFG Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia

Curso 2018 - 2019